

Documents Pour les SAEs S2 2022-2023

1 Auteurs

Matthias, Gaspard, Baptiste

2 Diagrammes de classe (10 points pour SAE S2.01)

1 : Vous donnerez une vision d'ensemble de la partie modèle de votre programme à l'aide d'un ou de plusieurs diagrammes de classe commentés.

2 ; Vous choisirez des parties du modèle que vous considérez particulièrement intéressantes du point de vue de la programmation à objets (héritage, composition, polymorphisme...).

Vous expliquerez vos choix et les illustrerez par des diagrammes de classe.

Chaque diagramme utilisé doit être focalisé sur un objectif de communication. Il ne doit par exemple pas forcément montrer toutes les méthodes et dépendances, mais juste ce qui est nécessaire pour montrer ce que le diagramme veut montrer. Chaque diagramme doit être commenté

Mettre ici vos diagrammes de classe et vos commentaires :

DiagrammesDeClasses_JavaSki.pdf

3 Tests Junit : (15 points pour SAE S2.01)

Une ou deux classes bien choisies devront être accompagnées de tests Junit cohérents et raisonnablement complets.

Les tests junits sont à rendre de façon indépendante sur git (fichiers .java)

4 SAE S2.02

Structures de données (30 points)

ObservableList : environnement, vague

Map : environnement, Dijkstra

hashMap : Grille

algorithmique (70 points)

Dijkstra pour ennemis normaux: classe Dijkstra.

Dijkstra modifié pour yeti : Yeti

Dijkstra modifié pour alliés (venant de cahute) : Allier

Recherche de la case 0 la plus proche de la cahute : Cahute

Algorithme de terrain aléatoire : TerrainAléatoire

Ligne de Teleski : Teleski

Courbe d'attaque du telesiege : Telesiege

5 Document utilisateur (40 points pour SAE S2.05) :

- description du jeu (son objectif, son univers...)
- Présentation du jeu avec captures d'écran.
- Mécanique des actions utilisateurs
- Caractéristiques des entités du jeu (les tours et les ennemis) et leur dépendances éventuelles.
- Toute fonctionnalité définie et utilisable doit être documentée. A l'inverse, ne pas documenter les fonctionnalités non encore utilisables.

Mettre ici votre document utilisateur :

Document_Utilisateur.pdf